

Bachelier en Animation 3D et effets spéciaux (VFX)

HELHa Campus Mons 159 Chaussée de Binche 7000 MONS
Tél : +32 (0) 65 40 41 43 Fax : +32 (0) 65 40 41 53 Mail : pub.mons@helha.be

1. Identification de l'Unité d'Enseignement

UE 24 Création et contrôle de structures pour l'animation (Setup, Rigging)			
Ancien Code	ARAN2B11	Caractère	Obligatoire
Nouveau Code	XODM2110		
Bloc	2B	Quadrimestre(s)	Q2
Crédits ECTS	7 C	Volume horaire	76 h
Coordonnées des responsables et des intervenants dans l'UE	Jean-Philippe LEBRUN (jean-philippe.lebrun@helha.be)		
Coefficient de pondération	70		
Cycle et niveau du Cadre Francophone de Certification	bachelier / niveau 6 du CFC		
Langue d'enseignement et d'évaluation	Français		

2. Présentation

Introduction

Présentation d'événements tridimensionnels animés correspondant aux exigences du milieu professionnel.

Contribution au profil d'enseignement (cf. référentiel de compétences)

Cette Unité d'Enseignement contribue au développement des compétences et capacités suivantes :

- Compétence 2 **S'intégrer à l'environnement économique et technique de son futur métier**
 - 2.E S'adapter à l'évolution des technologies et des exigences du secteur professionnel.
- Compétence 5 **Maîtriser le graphisme dans ses techniques imposées par la profession**
 - 5.C Utiliser les moyens techniques et infographiques les plus appropriés au projet à réaliser en fonction des ressources, du temps imparti et du budget
 - 5.D Utiliser de manière performante les techniques informatiques les plus adéquates à une diffusion audio-visuelle
- Compétence 6 **Analyser et résoudre des situations professionnelles dans le domaine de l'animation 3D**
 - 6.D Améliorer les productions en fonction des dernières évolutions créatives et technologiques
 - 6.E Evaluer le temps nécessaire à la réalisation d'un projet et le coût du travail à réaliser

Acquis d'apprentissage visés

Au terme de l'UE, l'étudiant sera capable de réaliser une animation personnalisée avec du caractère et en plus personnaliser le squelette d'un personnage, d'un animal ou/et de tout élément abstrait, fluide, pyrotechnique, étoffe...

Liens avec d'autres UE

Prérequis pour cette UE : aucun
 Corequis pour cette UE : aucun

3. Description des activités d'apprentissage

Cette unité d'enseignement comprend l(es) activité(s) d'apprentissage suivante(s) :

ARAN2B11A Création et contrôle de structures pour l'animation (setup,rigging) 76 h / 7 C

Contenu

Une approche au descriptif et sensibilisation à la topologie sera rappelée et abordée avec les outils Blender et/ou Houdini.

Définir la différence entre setup et rigging.

Sensibiliser l'apprenant aux grands concepts de création d'un rig complet pour un personnage « générique » (cartoon et/ou semi-réaliste).

Il est souhaitable que le personnage soit l'un des personnages imposés lors de l'EU 15.

(ce qui bouclera l'analyse des possibilités d'animation du personnage et les implications de création « setup/rig »)

Concernant les VFX, les animations encapsuleront leurs acquis en incluant au minimum destrusturation, événements abstraits, comportements dynamiques des éléments (solides, fluides, eau, feu...)

Démarches d'apprentissage

Objectif anim: recréer et/ou personnaliser (modifier) un « setup/rig » afin de rendre une animation (suite d'images EXR 16 Bits Float).

Objectif VFX : recréer et/ou personnaliser (modifier) un « comportement tridimensionnel » afin de visualiser une animation (suite d'images EXR 16 Bits Float, et/ou temps réel)

Toujours penser au « making of »

> A rappeler aux apprenants à chaque étape, sachant que ce making of est la représentation de sa réflexivité (en fonction des objectifs à atteindre).

Dispositifs d'aide à la réussite

Néant

Sources et références

Néant

Supports en ligne

Les supports en ligne et indispensables pour acquérir les compétences requises sont :

videos, pdf

4. Modalités d'évaluation

Principe

Cette unité d'enseignement est donné en blocs de 8 heures. L'étudiant sera évalué sur les travaux réalisés pendant les séances de cours. A la fin de l'unité, un travail de synthèse sera demandé à chaque étudiant.

La présence aux cours ou en ligne est obligatoire. L'évaluation se fera en ligne.

Pondérations

	Q1		Q2		Q3	
	Modalités	%	Modalités	%	Modalités	%
production journalière			Trv	100		0
Période d'évaluation			Prj	0	Trv	100

Trv = Travaux, Prj = Projet(s)

Dispositions complémentaires

Néant

Référence au RGE

En cas de force majeure, une modification éventuelle en cours d'année peut être faite en accord avec le Directeur adjoint de département, et notifiée par écrit aux étudiants. (article 66 du règlement général des études 2024-2025).